## Internes

*** Vorschau ***

Die Dinge, die da kommen werden (in Ausgabe 01/90):

- Testberichte: Universal Hero, The living daylights, Thrust, Periscope Up ...

- Software: XL-Kalender, Castles of Confusion, Labyrinth, Reaktion ...

- Und natürlich: Storys, Serien, Kleinanzeigen, Leserbriefe, Musikbonus und vieles mehr!

ZONG 01/90, ab 01.01.1990 erhältlich!

*** In letzter Sekunde ***

Nachdem es keiner schaffte, bei SOGON Level 12 zu lösen, hier ein kleiner Tip für den Anfang:

Rechts, runter, links, runter, runter, rechts, hoch ...

Herzlichen Dank an Horst Strussenberg, der uns diesen Tip kurz vor Redaktionsschluß telefonisch mitteilte. Die Gutschrift hast du dir verdient!





# ZONG


XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

12/89 DM 8,--


## Cosmic Pirate

- Weltraumabenteuer im Test

## ABBUC-JHV

- ausführlicher Bericht

## Grafikprogrammierung

- Neue Serie

## Software:

Treters Revenge Lausbubenstreiche

Grafikeditor II Neue Update-Version

Weihnachtsspiel, Bergshooting

Schädeldreher, TOBOT-Demo

**Mit Diskette im Heft**

# Inhalt





# Internes

************
* Vorwort *
************

Hallo Leute! Weihnachten steht vor der Tür, draußen wird es langsam kalt und man macht es sich Zuhause im warmen Wohnzimmer gemütlich.
Wie, das kommt euch schon von der letzten Ausgabe bekannt vor? Nun, stimmt schon, aber jetzt wird's erst richtig kalt, bzw. warm, bzw. interessant, denn wir haben für euch ein ZONG zusammengestellt, das nicht nur mehr Seiten als sonst, sondern auch mehr Software als sonst beinhaltet!
Da wäre z.B. das legendäre TRETER'S REVENGE, das Sport-spiel BERGSHOOTING, das Denkspiel SCHÄDELDREHER, das WEIHNACHTSSPIEL (ja, ja ...) sowie eine Demoversion des neuen Vollpreisspiels TOBOT/BROS (Demo von TOBOT!). Als Utility gibt's eine verbesserte Version des Grafikeditors, der inzwischen schon zur Standartsoftware geworden ist!
Der Musikbonus darf natürlich nicht fehlen!
Für alle Abonennten befindet sich auf der Diskette noch eine kleine überraschung ...

Doch auch im Textteil gibt's einige Neuheiten: So haben wir z.B. erstmals einen Hardware-Test. Auch die neue Serie "Grafikprogrammierung" verspricht einiges.

Das Titelbild dieser Ausgabe stammt von einem Leser, Hans Phillip aus Verden/Alla. Wir haben es mit einer Gutschrift über DM 8,-- gewürdigt. Apropos: Erinnert ihr euch an unseren Aufruf der letzten Ausgabe? Es ist wirklich erstaunlich, daß sich nun doch mal einige Leser beteiligt haben! Eure Preise sind bereits unterwegs, bzw. kommen noch (für diejenigen, die sich etwas mehr Zeit gelassen haben ...). Die Ergebnisse werdet ihr in den nächsten Ausgaben sehen. Also: Weiter so!

Damit auch die Werbung nicht fehlt, mache ich nochmals auf unsere neuen Vollpreisspiele aufmerksam: OBLITROID, das Actionabenteuer in vier Welten mit insgesamt 140 Screens, Extrawaffen, Musik, Highscoreliste, Anleitungs-heft mit Karten usw.; TOBOT/BROS, das Doppel-Spiel zum Preis von Einem, mit Digi-Sounds, Editor, Highscoreliste, 170 Screens bei BROS, 50 Level und Editor bei TOBOT ...
Ab 10.12.89 neu: DREDIS, das Super-Puzzle, das süchtig macht! Mit zwei-Spieler-simultan-Modus und vielen weiteren Features! Vorbestellungen werden bis 15.12.89 ausgeliefert! Also: Haltet euch ran! Wenn ihr Näheres wissen wollt holt euch einfach die neue Infodisk. Oder schneller: Ruft uns einfach an. Für Fragen/Tips/Wünsche/Kritik usw. stehen wir gerne zur Verfügung: Tel. 06181/87539.

So, das reicht wieder mal. Genug geworben. Tut uns leid, aber das muß sein. Apropos geworben: In der Wühlkiste befinden sich wieder einige Leckerbissen, also werbt mal kräftig neue Abo's!

Ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch wünscht euch euer ZONG-Team.

## Allgemeines

*** Impressum ***


Herausgeber:

KE-Soft

Redaktion:

K. Ezcan (K.E.)
M. Becker (M.B.)
M. Plejier (M.P.)



Anschrift der Redaktion:

K E - S o f t,
Frankenstr.24,
6457 Maintal 4
T: 06181/87539


Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonennten erhalten das Magazin zu diesem Termin.
Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90-- Nachnahmegebühr berechnet.
Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto & Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.



## Internes

*** Vorwort ***

Hallo Leute! Weihnachten steht vor der Tür, draußen wird es langsam kalt und man macht es sich Zuhause im warmen Wohnzimmer gemütlich.
Wie, das kommt euch schon von der letzten Ausgabe bekannt vor? Nun, stimmt schon, aber jetzt wird's erst richtig kalt, bzw. warm, bzw. interessant, denn wir haben für euch ein ZONG zusammengestellt, das nicht nur mehr Seiten als sonst, sondern auch mehr Software als sonst beinhaltet! Da wäre z.B. das legendäre TRETER'S REVENGE, das Sportspiel BERGSHOOTING, das Denkspiel SCHÄDELDREHER, das WEIHNACHTSSPIEL (ja, ja ...) sowie eine Demoversion des neuen Vollpreisspiels TOBOT/BROS (Demo von TOBOT!). Als Utility gibt's eine verbesserte Version des Grafikeditors, der inzwischen schon zur Standartsoftware geworden ist! Der Musikbonus darf natürlich nicht fehlen!
Für alle Abonennten befindet sich auf der Diskette noch eine kleine Überraschung ...

Doch auch im Textteil gibt's einige Neuheiten: So haben wir z.B. erstmals einen Hardware-Test. Auch die neue Serie "Grafikprogrammierung" verspricht einiges.

Das Titelbild dieser Ausgabe stammt von einem Leser, Hans Phillip aus Verden/Alla. Wir haben es mit einer Gutschrift über DM 8,-- gewürdigt. Apropos: Erinnert ihr euch an unseren Aufruf der letzten Ausgabe? Es ist wirklich erstaunlich, daß sich nun doch mal einige Leser beteiligt haben! Eure Preise sind bereits unterwegs, bzw. kommen noch (für diejenigen, die sich etwas mehr Zeit gelassen haben ...). Die Ergebnisse werdet ihr in den nächsten Ausgaben sehen. Also: Weiter so!

Damit auch die Werbung nicht fehlt, mache ich nochmals auf unsere neuen Vollpreisspiele aufmerksam: OBLITROID, das Actionabenteuer in vier Welten mit insgesamt 140 Screens, Extrawaffen, Musik, Highscoreliste, Anleitungsheft mit Karten usw.; TOBOT/BROS, das Doppel-Spiel zum Preis von Einem, mit Digi-Sounds, Editor, Highscoreliste, 170 Screens bei BROS, 50 Level und Editor bei TOBOT ...
Ab 10.12.89 neu: DREDIS, das Super-Puzzle, das süchtig macht! Mit zwei-Spieler-simultan-Modus und vielen weiteren Features! Vorbestellungen werden bis 15.12.89 ausgeliefert! Also: Haltet euch ran! Wenn ihr Näheres wissen wollt holt euch einfach die neue Infodisk. Oder schneller: Ruft uns einfach an. Für Fragen/Tips/Wünsche/Kritik usw. stehen wir gerne zur Verfügung: Tel. 06181/87539.

So, das reicht wieder mal. Genug geworben. Tut uns leid, aber das muß sein. Apropos geworben: In der Wühlkiste befinden sich wieder einige Leckerbissen, also werbt mal kräftig neue Abo's!

Ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch wünscht euch euer ZONG-Team.

```
**************
* Impressum *
**************
```

**Herausgeber:** KE-Soft

**Redaktion:**
K. Ezcan (K.E.)
M. Becker (M.B.)
M. Plejier (M.P.)

**Anschrift der Redaktion:**

K E - S o f t,
Frankenstr.24,
6457 Maintal 4
T: 06181/87539

**Erscheinungsweise:**

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonennten erhalten das Magazin zu diesem Termin.
Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90-- Nachnahmegebühr berechnet.
Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto & Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

**Manuskript- und Programmeinsendungen:**

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.





```
***************
* Abonnement *
***************
```

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung
   Das Magazin ist jeweils zum 1. des Erscheinungsmonats in eurem Briefkasten! Ihr erspart euch also eine Menge Porto oder Telefonkosten, sowie die lästige Warterei, die bei einer schriftlichen Bestellung entsteht.
2. Preisvorteil
   Das Jahresabo kostet DM 84,--. Damit erhaltet ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.
3. Vollständigkeit
   Durch das Abo wird gewährleistet, daß eure Sammlung lückenlos bleibt.
4. Der ZONG-Club
   Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich Gutschrifen bei Bestellungen, Neuheiteninfos sowie ab- und zu kostenlose Beilagen in ZONG!
5. Abobonus
   Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Pungo, Tales of Dragon & Cavemen, Power Down, Storm, Decathlon, Darg, Colony, Leapster, Nucleus, Zybex, ATARI-Socoban, Henry's House, Ninja Commando, Despatch Rider, Gunfighter, 3-D Pac Plus, Red Max, Sproing, Draconus, Tanium, Power Down, Feud, International Karate, Caverns of Eriban, Universal Hero, Speed Zone, Rockford/Crystal Raider, Daylight Robbery, Cosmic Pirate

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu verweigern.
Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag der Bestellung in Bar oder als Scheck beizulegen, oder den Betrag auf untenstehendes Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Bei Abobestellung bitte den gewünschten Programmtitel sowie zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Hier das Konto für die Überweisung:

Kontoinhaber: K. Ezcan, Kontonummer: 52081408, Volksbank Hanau, Bankleitzahl: 50690000

```
*****************
* Testberichte *
*****************
```

__Das Bewertungsschema:__

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Programmes ein Schema, welches euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:

Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das erste Kriterium "Grafik/Animation".
Auch die akustische Untermahlung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".
Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig ist? Daher: "Spielspaß".
Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade umwerfendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas Sinnvolleres investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n'Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus lohnen. Also: Das "Preis/Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.

Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesamtbewertung stellt lediglich den Gesamteindruck, den das Spiel hinterläßt, dar. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien!

Das ZONG-Bewertungsschema sieht also z.B. wie folgt aus:

```
------------------------------------------------------
Grafik / Animation:  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ (10)
Sound / Musik     :  ◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇ (08)
Spielspaß         :  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ (12)
Preis / Leistung  :  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇ (14)
Gesamtbewertung   :  ◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ (01)
------------------------------------------------------
```

Und noch etwas:

Falls jemand einen Testbericht selbst verfassen möchte, ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.
Auch Artikel, Storys oder Ähnliches sind uns jederzeit willkommen!
Eure Mühe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt ihr eine Gutschrift bei KE-Soft. Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrags.





```
*****************
* Tips & Tricks *
*****************
```

Die Rubrik "Tips & Tricks" soll sich sowohl auf Spieletips als auch auf Tips in Sachen Programmierung beziehen.

Auch hierzu ist es notwendig, daß ihr, falls ihr irgendwelche Tips zu bestimmten Spielen herausgefunden habt, uns diese zusendet. Auch Programmiertips nehmen wir gerne an. Spieletips können sich sowohl auf Adventures als auch auf Actionspiele, wie z.B. Drag, bei dem bekannterweise eine Menge schwierige Stellen vorhanden sind, beziehen.

Also: Wir warten auf eure Tips, die wir natürlich belohnen. Sollte man Fragen zu Spielen haben oder sie beantworten können, kann man dies unter "Gesucht/Gefunden".

```
*************
* Das Forum *
*************
```

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, die komplett vom Leser gestaltet werden soll. Das Forum bietet folgende Möglichkeiten:

- Leserbriefe
  Hier soll jeder Leser seine Meinung sagen oder Verbesserungsvorschläge machen.
- Angebote, Gesuche
  Durch diese Rubrik wird jedem Leser das Veröffentlichen von kostenlosen privaten Kleinanzeigen ermöglicht. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden.

Alle Textbeiträge können auf Papier, auf Diskette oder per Telefon "eingesandt" werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor III aus 10/89 benutzt werden.
Kleinanzeigen dürfen nicht gewerblicher Art sein.

Übrigens könnt ihr nicht nur Kleinanzeigen, Testberichte, Tips & Tricks und Leserbriefe an uns schicken, sondern zusätzlich Titelbilder, -musiken, Rezepte, Stories, eine witzige Idee für die Bastelecke, einen Duden, einen neuen Abonnenten werben! Alles (vor allem Letzteres) wird fürstlich belohnt (siehe vorherige Ausgaben).

In diesem Sinne:

ZONG!

## * Lesertest: Wargame Construction Set *

Preis: DM 49,--, Herst.: Strategic Sim., Datentr.: Kass.

Das Wargame Construction Set ist eines der letzten Programme, die von SSI für den 8-Bit-Atari erschienen sind. Auf 4 Diskettenseiten (!) befinden sich ein Spiel-Editor, ein Spiel-Start-Programm und 8 fertige Spiele, um Strategiespiele zu entwerfen und zu spielen.
Ein englisches, aber verständlich geschriebenes Handbuch erklärt ausführlich die Funktionen.
Auf einer scrollenden Landkarte, von der man einen größeren Ausschnitt sieht, stehen sich zwei Spielerparteien (entweder zwei Spieler oder ein Spieler gegen den Computer) mit bis zu 31 Kampfeinheiten gegenüber.
Durch 12 Parameter unterscheiden sich diese Einheiten in ihren Qualitäten wie Feuerkraft, Schnelligkeit, Stärke, Reichweite, Transportfähigkeit, Schußgeräusch usw.
Ebenso gibt es 12 verschiedene Geländetypen, die die Sicht und Bewegungsmöglichkeiten der Einheiten beeinflußen. Ziel ist es, den Gegner durch Beschuß zu zerstören bzw. innerhalb bestimmter Spielrunden ein Spielziel zu erreichen.

Bewertung:
Die Darstellung ist zweckmäßig und gut erkennbar.
Der Ton beschränkt sich auf Schußgeräusche; Anderes würde in einem Strategiespiel auch nur stören.
Sehr gut ist die bequeme Steuerung aller Spielfunktionen mit dem Joystick; und eine bedeutende Verbesserung gegenüber früheren SSI-Spieln, die mit der Tastatur gesteuert wurden.
Allerdings ist dieses Spiel auch nicht so komplex, wie die anderen für ihre Komplexität berühmten und berüchtigten SSI-Simulationen, bei denen der Spielspaß für meinen Geschmack auf der Strecke bleibt.
Mit jeweils 12 Faktoren für Einheiten und Gelände bleibt die Übersichtlichkeit, hier sowohl bei der Editierung, wie auch im Spiel, gewahrt.
Und gerade die gewährleistet den Spielspaß: Hier dauern die Spiele nur 1-2 Stunden und verlaufen (eine gute Programmierung vorausgesetzt) immer wieder anders und spannend. Endlich ein Strategiespiel, das man nach Feierabend mal kurz laden und spielen kann, ohne dauernd Handbücher zu wälzen und ein freies Wochenende zu benötigen.

| | | |
|---|---|---|
| Grafik/Animation: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ | (10) |
| Sound/Musik : | ◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ | (04) |
| Spielspaß : | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ | (12) |
| Preis/Leistung : | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ | (12) |
| Gesamtbewertung : | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇ | (13) |

Klaus Koziolek





## * Rockford/Crystal Raider *

Hersteller: Mastertronic, Datentr.: Kassette, Preis: 15,--

Liest man die (englische) Anleitung zu Rockford, so fühlt man sich im ersten Moment etwas "verarscht", denn man wird hier von einer halben Seite mit Hochpreisungen überfallen. Schaut man dann etwas genauer hin, so fällt auf, daß es sich hier um einen Gag, sprich: Satire handelt. Nun denn. Das Spiel selbst entspricht in den Grundzügen BOULDERDASH, mit dem Unterschied, daß man es alle paar Screens mit anderen Welten, sprich: Grafiken zu tun hat. Der weitere Unterschied ist, daß hier in jedem Screen neue Gemeinheiten auf den Spieler warten. So gibt es z.B. Schlangen, die Steine in Schätze verwandeln, aber auch Schlangen, die Schätze in Steine verwandeln, lingsaboard!
Beim Spiel Crystal Raider rennt man in einem 50-Screens großen Labyrinth herum und muß versuchen, alle Kristalle einzusammeln, wobei man sich nicht von Schlagen und Feuerfliegen erwischen lassen darf. Gewisse Extras geben dem Spiel zusätzlichen Reiz ...

Die Bewertung:
Die Grafik von ROCKFORD ist sehr einfallsreich und nach einigen Screens auch abwechslungsreich. Das Scrolling sowie die Animation sind Boulderdash-mäßig.

Der Sound passt zum Spiel, mir persönlich gefällt der Sound von Boulderdash etwas besser, die Musik ist gut.

Der Spielspaß ist sehr hoch! Es herrscht eine hohe Motivation, da jeder Screen etwas völlig neues birgt! Im Ganzen macht das Spiel enorm viel Spaß, besonders, wenn man die Tips aus ZONG 08/89 anwendet ...

CRYSTAL RAIDER, das man als (fast) kostenlose Zugabe betrachten kann, spricht sowohl optisch als auch akustisch weniger an, hat aber dennoch einen gewissen Reiz.

Alles in Allem bekommt man hier für wenig Geld ein hervorragendes und ein mittelmäßiges Spiel, was meiner Meinung nach ein sehr gutes Preis/Leistungs-Verhältnis ausmacht.

| | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ | (12) |
| Sound / Musik: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇ | (11) |
| Spielspaß: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇ | (13) |
| Preis / Leistung: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇ | (13) |
| Gesamtbewertung: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇ | (13) |

M.P.

**********************
* Daylight Robbery *
**********************

Hersteller: Atlantis, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Als professioneller Räuber lockt es dich ungemein, daß im oberen Stockwerk der Bank eine Banknotendruckmaschine aufgestellt ist. Von der Bank wird behauptet, daß sie so sicher geschützt ist, daß keine menschlichen Wachen benötigt werden, um die Druckerei zu sichern!

Nun denn, macht euch auf den Weg, die Bank auszurauben!

Also: Ihr steuert den Räuber, der in der Bank umhergeistert und sich gegen Wachroboter, tödliche Fallen und ähnliche Tricks wehren muß. Auf seinem Weg zum oberen Stockwerk sollte er nebenbei noch ein paar Hinweise zum Öffnen des Safe einsammeln ...

Die Bewertung:

Also wirklich, also bitte, aber hallo, hm! Aber fangen wir doch von vorne an:

Die Grafik ist nicht schlecht, d.h. die Hintergrundgrafik ist nicht schlecht, die Animation der Figuren dagegen simpel! Das "Titelbild" ist mies!

Der Sound im Spiel ist leider seeeehr einfach, Musik ist keine vorhanden. Naja!

Beim Spielspaß kann man sich streiten: Das Spiel macht zwar Spaß, ist aber ziemlich lahm und frustrierend, was bei einigen Spielern leicht zu Frustreaktionen führen kann! Das Spiel erinnert irgendwie an POTHOLE PETE!

Für 10,-- erhält man ein passables Spiel, das Einigen sogar sehr viel Spaß, Anderen allerdings auch sehr viel Frust bereiten könnte!

Insgesamt ist das Spiel einfach Geschmackssache! Wer es sich zulegen will, sollte es sich vorher anschauen.

| | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ | (10) |
| Sound / Musik: | ◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ | (05) |
| Spielspaß: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇ | (08) |
| Preis / Leistung: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇ | (09) |
| Gesamtbewertung: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇ | (08) |

K.E.





*****************
* Cosmic Pirate *
*****************

Hersteller: Byte Back, Datenträger: Kassette, Preis: 15,--

Jubel, endlich mal wieder ein wirklich neues Spiel!

Als Weltraumpirat plünderst du dich durch die Galaxis und klaust Raumtransportern ihre Fracht. Solltest du dabei einen Planeten von Aliens befreien, bekommst du natürlich Kohle. In deiner Heimatstation kannst du neue Waffen, Essen, Ausrüstung und andere nützliche Dinge kaufen. Um erste Kampferfahrungen zu sammeln, hast du weiterhin die Möglichkeit, gegen geringe Gebühr an Simulatoren zu üben. Verschiedene Missionen in verschiedenen Galaxien stellen dein Können auf die Probe ...

Das ist, kurz gefasst, die Spielbeschreibung zu COSMIC PIRATE. Batrachtet man es genauer, so ist das Spiel recht komplex aufgebaut und bietet viele Handlungsmöglichkeiten, an denen man einiges zu tun hat.

Die Bewertung:

Die Grafik ist gut gemacht, alle Figuren sind sinnvoll, gut erkennbar und flussig animiert. Auch das Scrolling ruckelt nicht.
Der Sound (der übrigens abschaltbar ist!) passt zum Spiel, während die Musik, die zur Weltraumkarte ertönt, auch nicht von schlechten Eltern ist.
Das Spiel selbst erfordert einige Übung, es gibt viel zu entdecken und auszuprobieren. Man sollte sich schon eine längere Zeit mit COSMIC PIRATE beschäftigen.
Jetzt kommt der Haken: Die (englische) Anleitung sagt leider kaum etwas über den Spielverlauf aus. Der Spieler ist hier auf seinen Spürsinn angewiesen! Ganze sechs Sätze beschreiben zwar das grobe Spiel, verschweigen jedoch eine Menge wichtige Kleinigkeiten.
Aus diesem Grunde fällt die Bewertung für PREIS/LEISTUNG etwas schlechter aus.
Wer sich an der schlechten Anleitung nicht stört und etwas Entdeckerblut mitbringt, wird mit COSMIC PIRATE für 15,-- sehr gut bedient!

| | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇ | (13) |
| Sound / Musik: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇ | (11) |
| Spielspaß: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ | (12) |
| Preis / Leistung: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇ | (08) |
| Gesamtbewertung: | ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇ | (11) |

M.P.

## ****************
## * Design-Master *
## ****************

Übersicht:
Mit dem Design-Master (DM) erwirbt man eines der leistungsfähigsten Grafik-Systeme, das es für die 8-Bit Rechner gibt, und kein einfaches Malprogramm.
Man kann in der höchsten Auflösung zeichnen, der Rechner verwaltet zwei Bildschirme gleichzeitig, man kann Teile vom Einen in den Anderen übernehmen. Es können zum Beschriften beliebige nachladbare Zeichensätze genommen werden. In einem weiteren besonderen Programmteil wird es dem Anwender erlaubt, die angefertigten Zeichnungen in vielen verschiedenen Größen und auf den meisten grafikfähigen Druckern auszugeben. Die Leistungsfähigkeit des Programmpakets reicht somit an den semiprofessionellen CAD-Bereich heran.

Eine evtl. vorhandene Ramdisk wird unterstützt.
Das Auswählen der einzelnen Funktionen erfolgt generell über Fenstertechnik. Als Eingabemedium stehen Joystick und Cursortasten zur Verfügung, mit denen man auch zeichnen kann. Zur genaueren Positionierung ist eine Gittereinblendung möglich. Es sind alle gängigen Funktionen vorhanden, wie z.B. Gummi Band Effekt, Rechteck, Kreis und Füllen. Blockoperationen sind die Stärke des DM. Die ausgeschnittenen Teile können an einer beliebigen Stelle wieder eingesetzt und sogar noch um 90 Grad gedreht werden. Man hat somit direkten Zugriff auf sage und schreibe 122.880 Bildpunkte. Die Beschriftung kann in vielen Größen und Formen erfolgen. Als Zugabe ist sogar eine 'Spraydosen-Funktion' vorhanden. Bildschirmgraffiti - DM kann's. Soviel zum Hauptteil. Der Hardcopyteil steht in punkto Leistungsfähigkeit kaum nach, wenn auch mit Abstrichen: Die Bilder können einzeln, beide hintereinander, oder invertiert ausgedruckt werden. Aber wehe, die Zeichnungen sollen in verschiedenen Größen ausgedruckt werden! Standardmäßig sind auf der DM-Diskette zwei Formate abgespeichert. Wer damit nicht zufrieden ist, (wie ich z.B.) dem steht ein genaues Studium des Handbuches und ein erhöhter Verbrauch an Papier für die Testausdrucke bevor! Für diese Arbeit gibt es im PD Bereich Besseres.

Für DM 19,80 erhält man ein außergewöhnlich leistungsstarkes Grafiksystem für den XL/XE. Bedienerfreundlichkeit, schnelles Scrolling, gute Rechnergeschwindigkeit und in der Zeit meiner Anwendung kein einziger Absturz sind markante Vorteile! Die nicht ganz so starke Hardcopyroutine läßt sich verschmerzen.

| Kriterium | Wertung | |
|---|---|---|
| Bedienerfreundlichkeit: | ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦◇◇ | (13) |
| Leistungsfähigkeit / Zeichnen: | ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦◇ | (14) |
| Leistungsfähigkeit / Drucken: | ♦♦♦♦♦♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇ | (08) |
| Rechengeschwindigkeit: | ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦◇◇◇◇◇ | (10) |
| Preis/Leistung: | ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ | (15) |

Stefan Dorlach





## ***************
## * Mirax Force *
## ***************

Herst.: Tynesoft, Datenträger: Diskette, Preis: DM 30,--

"Mirax Force ist ein hochkarätiges Ballerspiel, Unmengen verschiedener Levels, optimale Aunutzung der Grafikfähigkeiten des Atari garantieren anhaltenden Spielspaß. Glattes, bidirektionales Scrolling mit vollkommen manövrierfähigem Schiff, Sound-Effekten auf 4 Kanälen mit gleichzeitig bis zu 7 Sprites und Raketen pro Szene."
Soweit die Original-Anleitung. Man steuert ein Schiff über ein großes Mutterschiff der Aliens und versucht, den Kernreaktor zu eleminieren.
Die Grafik wechselt jeweils von Level zu Level.
Bedroht wird man durch gegnerische Jäger und durch hohe Erhebungen, die auf dem Mutterschiff befestigt sind.
Mehr nicht!

<u>Die Bewertung:</u>

Die Grafik kommt der oben angegeben Beschreibung ungefähr nahe, auch wenn es einiges zu bemängeln gäbe:
Das Scrooling ist sehr sanft, das Mutterschiff jeweils hervorragend gezeichnet. Aber: Durch die sehr feine Auflösung kann man die ebenfalls sehr kleinen Schüsse der Gegner kaum erkennen. Dadurch, daß sich die Erhebungen auf dem Mutterschiff nur durch Schatten vom Rest der Schiffes unterscheiden, sich aber die Farbe Schwarz auch noch so auf dem Schiff befindet, sind diese tödlichen Stellen kaum zu sehen (Absicht oder Unfähigkeit?)!
Es befindet sich zwar digitalisierte Sprache im Spiel, die Sounds nerven allerdings nach einiger Zeit. Musik ist keine vorhanden.
Der Spielspaß hält sich in Grenzen, da man zwar vieleicht am Anfang von der Grafik fasziniert ist, man aber bald durch ein lautes Krach feststellen muß, daß diese zwar schön, aber nicht übersichtlich genug ist.
Für DM 30,-- ist dieses Spiel unverschämt teuer, da man vielzuwenig Spaß mitgeliefert bekommt. Dazu kommt dann noch, daß die Kassette genauso teuer, ist wie die Disk.

Insgesamt hat man mit dem Erwerb dieses Spiels eine weitere Grafikdemo fürs Regal gekauft, aber selbst als Leerdiskette ist der Preis nicht zu vertreten.

| Kriterium | Wertung | |
|---|---|---|
| Grafik/Animation: | ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦◇◇ | (13) |
| Sound/Musik: | ♦♦♦♦♦♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇ | (08) |
| Spielspaß: | ♦♦♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ | (10) |
| Preis/Leistung: | ♦♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ | (04) |
| Gesamtbewertung: | ♦♦♦♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇◇◇ | (06) |

M.B.

*** Sound'n Sampler II ***

Es handelt sich hierbei um einen Soundsampler für den XL/XE. Geliefert wird das Sampler-Modul, eine Programmdiskette, eine Demodiskette sowie ein deutsches Anleitungsheft. Das Sampler-Modul wird an den Joystickport des ATARI angeschlossen. Nach Booten der Diskette erscheint der DIGITAL-DATA-Editor. Hier sind die Speicherbelegung als Balken mit diversen Markierungen, eine Aussteuerungsanzeige sowie verschiedene Daten angezeigt. Grundsätzlich ist es möglich, mit verschiedenen Sample-Raten (Geschwindigkeiten) zu samplen und abzuspielen. Die Samples können auch rückwärts abgespielt werden. Als Tonquelle kann ein Kassettenrecorder, ein Mikro oder eine Bandmaschine dienen. Die Qualität der Samples reicht je nach Samplerate von "gut" bis "mies". Die Bedienung des Editors ist für jedermann verständlich, so daß auch weniger Professionelle Freaks etwas auf die Beine stellen können. Um wirklich gute Samples zu erzeugen, sollte man allerdings ein wenig "Ahnung" von der Materie haben.

Zum Einbau in eigene Programme besteht die Möglichkeit, die Samples abzuspeichern und mittels einer Maschinenroutine in Basic-Programme einzubinden. Auch dieser Vorgang ist selbst für einen Laien verständlich erklärt. Wie solche Sounds in Spielen klingen, hört ihr euch am besten in unserem neuen Spiel "BROS" an!

Interessant ist die Routine, die beim Abspielen der Sounds noch bestimmte Befehle ausführen kann. Genauer: Beim Abspielen der Sounds kann der Bildschirm angeschaltet bleiben, der VBI läuft allerdings nicht weiter! Aus diesem Grunde bietet eine der beiden Abspielroutinen die Möglichkeit, selbst festgelegte Befehle auszuführen, was durchaus zu zweckmäßigen Anwendungen führen kann.
Der Preis für den Sampler incl. Hardware beträgt ca. 60,--. Erhältlich ist der Sampler bei:

Ralf David
Hard & Software Entwicklung
Ginsterweg 13
4700 Hamm 1
Tel. 02385/2905

Ich als Soundexperte kann dieses DING nur jedem wärmstens empfehlen. Daher die Bewertung:

| | | |
|---|---|---|
| Bedienerfreundlichkeit: | ••••••••••◦◦◦◦◦ | (10) |
| Klangqualität: | ••••••••••◦◦◦◦◦ | (10) |
| Umsetzbarkeit: | •••••••••••••◦◦ | (13) |
| Preis / Leistung: | •••••••••••••◦◦ | (13) |
| Gesamtbewertung: | ••••••••••••◦◦◦ | (12) |

K.E.





*** ABBUC-JHV in Herten ***

Auf dieser Jahreshauptversammlung, auf der erstmals auch KE-Soft anwesend war, wurde eine ganze Menge berichtet, wenig diskutiert, aber auch so einiges zur Schau gestellt. Zuerst ging es allerdings sehr formell zu, da der Vorstand seinen Jahresbericht ablieferte.
So wurde unter Anderem von dem Hardwareproduktionsstop Ataris für 8bit und demnächst in absehbarer Zeit auch für den ST berichtet. Eine 80 Zeichenkarte wurde nochmals als Erweiterungsmöglichkeit dargeboten (für DM 180,--).
Der ABBUC hat momentan 628 Mitglieder (ein Rekord) wovon etwa 130 anwesend waren.
Anschließend wurde über eine 5 Megabyte Festplatte, sowie über die Mailbox, die im letzten Geschäftsjahr 2000 Anrufe erhalten hatte, berichtet. Dabei wurde auch nicht versäumt, zu berichten, daß es nun ein Urteil gibt, wonach man JEDES Modem, welches in einem EG-Staat zugelassen wurde, frei anschließen kann!
Listen, in denen ABBUC-Magazine als PD angeboten werden, sollen dem ABBUC geschickt werden.
Im Dezember soll das ABBUC Sondermagazin No.6 erscheinen!
Es wurde auch über die Aktivitäten der Atarianer im Ausland berichtet. In Holland fand eine Messe für den kleinen Atari statt. Kontakte zu den dort ansässigen Clubs wurden schnell geknüpft.
Anschließend kam ein sehr ausführlicher Bericht des Kontaktmannes aus Amerika. Er berichtete darüber, daß die 8bitUser auch dort unter Existenzangst leiden, daß es aber den ST-Leuten noch viel dreckiger geht! Es wurde die Nachricht bekannt gemacht, daß Atari auch diesen Produktionszweig einstellen will.
Dazu kam dann noch ein Situationsbericht über die Lage der 8Bitter in der DDR, die leider unter dem Devisenmangel zu leiden haben.
Auf der anschließenden Computerschau waren dann Compyshop, KE-Soft, AMC und Peters & David vertreten. Vom ABBUC wurden die Mailbox, einige neue Erweiterungen und ein Bausatz aus Fischertechnik zum Bau eines XL-gesteuerten Roboters vorgestellt.

*** 2. Ataristammtisch in Worms ***

Zum zweiten Mal in diesem Jahr hatte Ludwig Becker ein Regionaltreffen in Worms organisiert. Um 10.30 Uhr begann das Treffen und schon bald war die Bude voll. Die Interessierten kamen aus dem süddeutschen Raum (Nürnberg, Mannheim, Frankfurt), um sich über den momentanen Stand des Ataris zu erkundigen. In gemütlicher Runde hatte man schnell Kontakte geschlossen und es kam wieder zu Gesprächen über die Zukunft des Ataris. Durch den Ausstieg des Atarimagazins, waren viele Atarianer aufgeschreckt und freuten sich, daß es ZONG, die letzte deutsche Atari-Zeitschrift zu bestaunen gab.

# Inhalt

* Inhaltszusammenfassung Zong 04-12/89 *

In der letzten Ausgabe dieses Jahres möchten wir euch eine gesamte Liste aller in Zong bisher erschienen Tips, Tests, Storys, Serien und Software alphabetisch sortiert zur Verfügung stellen, damit ihr es einfacher habt, einen bestimmten Artikel zu finden. Sollten noch Lücken in eurer ZONG-Sammlung sein, so könnt ihr diese dadurch füllen, indem ihr euch einfach die entsprechende Nummer bestellt. ALLE Nummern können noch nachbestellt werden!





# Inhalt

Sollte man einen Schreibschutz auf die Diskette geklebt haben, ist dieser VOR dem ersten Booten zu entfernen. Ist ein entsprechender Schalter an der Diskettenstation vorhanden, so muß dieser auf "Kein Schreibschutz" gestellt sein. Achtung: Bei Nichtbeachten treten sofort Ladefehler auf (Atsch!).





********************
* Treters Revenge *
********************

Das Spiel befindet unter dem Namen "TREVENG.TB" als Turbo-basic XL-File auf der Diskettenrückseite.

Erinnern Sie sich noch? Woran? Na, an den kleinen Lausbuben, der es sich zum Hobby gemacht hatte, das Rowdytum neu zu entdecken und Latern aus- und Mülltonnen umzutreten.
Dieser Lausbube ist inzwischen etwas älter geworden.
Er selbst ist ein wenig gewachsen, und damit auch seine Interessen...
Klar! Denn inzwischen kann er auch Fensterscheiben zerschmeißen und Autoreifen plattstechen. (Ach wie lustig).
Nur braucht dafür natürlich Hilfsmittel:
Für die Fensterscheiben braucht er Steine und für die lieblichen Autoreifen ein Messer, aber diese Dinge liegen ja zum Glück am Straßenrand herum (so ein Zufall!).
Doch nicht nur Gutes widerfährt unserem Bengel, er hat auch so einiges zu überstehen, was ihn leicht das Leben kosten kann.

Die GEFAHREN!!!

1. Unser Lausbub sollte aufpassen, nicht in einen Gulli zu fallen!

2. Er sollte sich auch nicht von einem Bullizisten erwischen lassen (die sind sehr unangenehm).

3. Während seiner "Arbeit" darf ihm kein Bewohner zusehen.

4. Umherfahrende Autos sollte man auch meiden.

5. Ausgetretene Laternen sollte man nicht noch mal austreten!

6. In den Matsch zu treten, der aus den umgekippten Mülltonnen kommt, ist auch äußerst ungünstig!

Der Junge (Terrorist) wird mit dem Joystick in alle Richtungen gesteuert. Nachdem alle Laternen in dem jeweiligen Screen ausgetreten worden sind (Pflicht), muß man rechts in den Nächsten gehen. Alle übrigen Scherze sind just for fun.

Um den Unsinn auszuführen muß jeweils der Feuerknopf gedrückt sowie in die entsprechende Richtung gesteuert werden. Zum Treten ist dies links und rechts, zum Steineschmeißen linksoben und rechtsoben und zum Reifenzerstechen unten.

Die Anzahl der Leben, Messer, Steine, Straße und Punktzahl werden am unteren Bildschirmrand angezeigt.

# Grafikeditor II

Wer viel mit dem Grafikeditor aus ZONG 07/89 gearbeitet hat (so wie wir!), wird gemerkt haben, daß bisher kein praktischeres Zeichensatz/Screen-Editor-Programm erhältlich ist. Er wird aber auch einige kleine Mängel am Grafikeditor festgestellt haben:

- Beim Einstellen von Sizes bewegt sich der Cursor trotzdem in 1-er-Size-Schritten, was das Definieren von Grafiken, die aus größeren Objekten bestehen, aufwendig macht.

- Der Cursor ist einfach zu schnell, d.h. bestimmte Punkte lassen sich schlecht abpassen.

- Das Testen der Animation durch die vier Zeichensätze ist nur manuell, d.h. per Hand möglich.

Bei der neuen Version des Grafikeditors sind diese Fehler ausgemerzt:

1. Der Cursor bewegt sich langsamer.

2. Der Cursor bewegt sich immer in Size-Schritten.

3. Es ist ein Animationsmodus eingebaut:

   Mit CONTROL-M wird eine Animationssequenz erstellt. Hierzu können bis zu zehn Ziffern von 1-4 (entspricht den vier Zeichensätzen) getippt werden. Soll die Sequenz kürzer sein, wird einfach RETURN getippt. Um eine Animation der vier Zeichensätze hintereinander zu erzeugen, wird also folgendes getippt:

   <CONTROL-M> <1> <2> <3> <4> <RETURN>

   Das Abspielen der Animation erfolgt durch Tippen von CONTROL-A. Beim Abspielen kann die Geschwindigkeit per Joystick links/rechts in kleinen, per Joystick hoch/runter in großen Schritten beeinflußt werden. Ein Druck auf den Feuerknopf stoppt die Animation.

Also: Viel Spaß beim Definieren!

# Musikbonus

Der Musikbonus diesen Monat heißt "Jingle Bell Rock". Er kann vom Menü aus aufgerufen werden und wird durch Tippen von RESET unterbrochen.





# Tobot Demoversion

Aus Platzgründen befindet sich das Spiel auf der Diskettenrückseite. Es wird durch BOOTEN mit FESTGEHALTENER OPTION-Taste geladen.

Es handelt sich hierbei um die Demoversion der Vorderseite der neuen Vollpreisspieldiskette TOBOT/BROS. Diese Demoversion ist etwas abgespeckt, d.h. sie bietet nur fünf anstatt 50 Level, der Editor fehlt, die Highscoreliste fehlt und man hat bei Spielbeginn nur ein einziges Leben.

Aufgabe ist es, aus dem alten Schloß zu entkommen, indem erst alle Schlüssel eingesammelt und der Screen dann durch die Tür verlassen wird.
An Gefahren gibt es tödliche Spinnen, abbröckelnde Böden, tödliche Zapfen usw.
Die im Weg liegenden Steine kann TOBOT abschießen, was allerdings Energie kostet. Ohne Energie ist kein Schuß mehr möglich. Auch das Bauen von Laserbrücken kostet diese Energie, die allerdings wieder aufgeladen werden kann (an Energieaufladern). Bestimmte Bodenformen kann TOBOT auch wegsprengen.
TOBOT hat zusätzlich die Möglichkeit, sich zu teleportieren. Er taucht dann da auf, wo das TOBOTmodell steht und hinterläßt selbst ein solches. Das TOBOTmodell kann durch Tippen der "S"-Taste zu TOBOT geholt werden. Teleportiert wird mit SPACE.
Weitere Gefahren: Keine Spinne darf eine Laserbrücke berühren, da sie TOBOT sonst die Energie entzieht. Außerdem könnte TOBOT sich aus Versehen selbst eliminieren, indem er auf sich oder das TOBOTmodell schießt, was möglich ist, da der Screen links und rechts verlassen werden kann.
Hier noch eine Erläuterung der Steuerung:

| OHNE FEUERKNOPF: | MIT FEUERKNOPF: |
|---|---|
| - links/rechts Laufen | - links/rechts Schießen |
| - hoch/runter Klettern | - hoch: Schlüssel grapschen |
| - runter: Sprengen (wenn möglich!) | - unten: Energie aufladen |
| - rechtsoben/linksoben: Springen | - rechtsunten/linksunten: Laserbrücke bauen |

Es sei noch einmal darauf aufmerksam gemacht, daß dieses Spiel mit den oben erwähnten Features und BROS, dem neuen Abenteuer-Geschicklichkeitsspiel mit DIGI-Sounds zusammen auf einer Disk für DM 19,80 bei KE-Soft erhältlich ist.

So, viel Spaß mit TOBOT...

**********************
*** Schädeldreher ***
**********************

Auf einer deiner Wanderschaften gelangst Du in eine dir unbekannte Höhle. Dort sitzt ein alter Mann und verspricht die ewiges Glück, wenn du das Geheimnis der sieben Schädel lösen kannst. Er drückt dir ein sonderbares Gerät in die Hand und schickt dich in einen großen Raum, in dem sieben Schädel schweben. Plötzlich hörst du ein lautes Krachen, gefolgt von mehreren Blitzen, die die Schädel wild herumwirbeln. In diesem Moment fällt die Eingangstür zu und du bist gefangen!

Versuche nun, durch geschicktes Benutzen deines Werkzeuges, alle Schädel wieder aufzustellen. Dies ist gar nicht so einfach, da die Schädel die Ladung, die du mit deinem Werkzeug erzeugst, weiterleiten ...

Vor Beginn des Spieles kannst du eines von drei Rätseln wählen. Je nach Rätsel haben die Schädel unterschiedliche Eigenschaften.

Wird es dir gelingen, das Rätsel zu lösen? Und: wie gut wird die Wertung sein, die der Compi dir danach ausspuckt?

*********************
*** Bergshooting ***
*********************

---

Das Spiel befindet sich als Turbobasic-XL File unter dem Namen "BERGSHOO.TB" auf der Diskettenrückseite.

---

Wer würde nicht auch gerne mal sein Glück an einem Schießstand in den Bergen versuchen?

Auf geht's: Ihr seht vor euch eine Zielwand mit zehn Zielscheiben. Nach Betätigen der START-Taste bewegt sich eine Zielvorrichtung vor der ersten Zielscheibe. Wer jetzt zu lange zögert, macht bereits die ersten Minuspunkte: Die Zielvorrichtung wandert nach einigen Malen zur nächsten Scheibe weiter! Also: Gezielt und Gefeuert! Achtung: Pro Zielscheibe gibt's nur einen Schuß!

Sind nach Beenden des Durchganges mindestens sieben Ziele getroffen, dürft ihr euch in der nächsten Runde versuchen, in der die Scheibe etwas schneller wird ...

Vor Spielbeginn kann per SELECT-Taste der Schwierigkeitsgrad gewählt werden. Ein Tip: Der leichteste Schwierigkeitsgrad ist schon schwer genug!

Also: Zielwasser getrunken und los!





*************************
*** Weihnachtsspiel ***
*************************

Passend zum Weihnachtsfest präsentieren wir euch hier ein Spiel, mit dem ihr den jährlichen Streß eines Weihnachtsmannes nachvollziehen könnt.

Grob gesagt: Ihr spielt einen armen Weihnachtsmann, der versucht, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Geschenke richtig abzuliefern.

Genauer gesagt: Bei Spielbeginn steht eine gewisse Zeit zur Verfügung. Diese läuft ständig und beendet das Spiel, wenn sie abgelaufen ist. Aus technischen Gründen wird sie nicht immer angezeigt.

Das Spiel besteht aus drei Aufgaben:

1. Ihr müßt versuchen, in der Gedankenwelt einen Wunschzettel zu orten. Das WZSG (Wunschzettelsuchgerät) gibt immer dann ein akustisches Signal, wenn ihr euch mit einem Wunschzettel auf gleicher horizontaler oder vertikaler Position befindet. Sobald ihr den Zettel gefunden habt, geht's in die nächste Runde.

2. Von oben fallen Geschenke herab. Die roten stehen auf dem Wunschzettel, die gelben nicht! Also: Sobald ein rotes Paket gefangen wurde geht's in die nächste Runde, ein gelbes Paket bringt Zeitabzug!

3. Der über dem Hausdach schwebende Weihnachtsmann muß seine Fracht in den Schornstein werfen. Für das erfolgreiche Werfen gibt's Punkte, wer vorbeiwirft, ist das Paket los. Auf jeden Fall geht's danach wieder in der ersten Runde los.

Wenn die gesamte Zeit abgelaufen (oder abgezogen, he he!) ist, wird euer Weihnachtsmann bewertet. Die Wertung fällt je nach Anzahl der richtig abgelieferten Pakete unterschiedlich aus.

Hieran sieht man wieder mal, wie schwierig es ist, ein guter Weihnachtsmann zu sein!

Also: Viel Glück und frohe Weihnachten!

*****************
*** PD-Bonus ***
*****************

Bei allen Abonennten befindet sich auf der Diskettenrückseite ein Spiel unter dem Namen "PDBONUS.COM". Das Programm kann vom DOS aus mit "L" geladen werden. Entnommen wurde das Spiel einer ABBUC-PD-Diskette.

## * PD-Software *

Für diese Ausgabe haben wir für euch einige PD-Disketten eines freien Anbieters gefunden, die noch in keiner PD-Liste zu finden sind.
Bei den vorgestellten Disketten handelt es sich um Text- bzw. Text/Grafik-Adventures. Folgende Programme sind erhältlich:

- The riddle (Grafikadventure)
  Der Pharao TOLEDEM, der sein Volk grausam ausbeutete, ließ vor seinem Tod eine Pyramide bauen, die noch immer seine Schätze beherbergt.
  Als mutiger Schatzjäger machst du dich auf den Weg ...

- Future nightmare (Text/Grafikadventure)
  Nach dem Atomkrieg ist es auf der Erde weniger lebenswert. Du begibst dich auf die Suche nach dem "Licht der Hoffnung" ...

- Satan (Textadventure)
  Eine kleine, verträumte Stadt wird vom Bösen heimgesucht. Auf dem Friedhof lauert der Tod. Ein totes Kind, ein erhängter Sträfling, ein Sturm - und was bedeuten die schwarzen Kerzen bei der Beerdigung des Dorfältesten?

- The seven keys (Textadventure)
  Man wird von einem alten Mann vor ein Tor gebracht, um dort die sieben Schlösser zu öffnen. Man muß aber nun die sieben Schlüssel finden, die irgendwo in der Zeit verlorengegangen sind. Eine Zeitmaschine steht zur Verfügung.

- Comicland (Textadventure)
  Nach einem Kneipenbesuch schafft man es einfach nicht mehr nach Hause und pennt auf einer Parkbank ein.
  Als Decke dient ein alter Comic. Und das war auch schon der Fehler: Als du aufwachst befindest du dich in diesem Comic und weißt nicht, wie du wieder rauskommst!

- Toledem's Revenge: The riddle II (Textadventure)
  Die Fortsetzung zu "The Riddle"

- Horror Castle (Grafikadventure mit Digi-Sounds)
  In einem alten Schloß kämpfst du um deine Lebenskraft, die ein Magier benötigt, um seine tote Frau zu retten!

Die Stimmung bei den Adventures ist recht gut, der Parser leider einfach gehalten. Dennoch bieten die Spiele amüsanten Zeitvertrieb, zumal sie teils mit richtigen Anleitungsheften geliefert werden!

Erhältlich sind die Spiele gegen je 5,-- bei ANDREAS KASCHNY, LÜTZOWSTRASSE 109a, 5800 HAGEN 1.





## * Grafikprogrammierung *

Herzlich willkommen zur neuen Serie. Allgemein: Diese Serie soll jedem, der auch nur die Grundkenntnisse in Basic, bzw. Turbobasic XL hat, das Programmieren von Grafik auf dem XL/XE beibringen.
Wir werden uns also zuerst mit den Grundtechniken in Turbobasic XL, weiterhin mit speziellen Techniken wie z.B. Zeichensätze, Player-Missile-Grafik usw. beschäftigen.

Also los:

Daß der ATARI einiges an Grafikmöglichkeiten zu bieten hat, fällt uns spätestens auf, nachdem wir uns einige professionelle Spiele wie z.B. Zador oder Herbert II angeschaut haben.
Beim Konzipieren des ATARI wurde nicht nur an die hervorragenden Möglichkeiten, sondern auch an den Anwender gedacht, d.h. es sind bereits im Basic einige Grafik-Befehle vorhanden. Also: Laden wir unser Turbobasic XL und auf geht's.
Der ATARI besitzt verschiedene Grafik-Modi, die für Darstellung von Text- oder Pixelgrafik (=Punktgrafik) genutzt werden. Diese Modi unterscheiden sich in ihrer Auflösung und damit auch in der Menge des genutzten RAM (mehr Grafikpunkte = mehr Speicherplatz).
Folgende Grafikmodi stehen zur Verfügung:

| MODUS | AUFLöSUNG | FARBEN | ART |
|---|---|---|---|
| 00 | 040 * 024 | 02 | Einfarbige Zeichen |
| 01/17 | 020 * 020/024 | 05 | Einfarbige Zeichen |
| 02/18 | 020 * 010/012 | 05 | Einfarbige Zeichen |
| 03/19 | 040 * 020/024 | 04 | Pixel |
| 04/20 | 080 * 040/048 | 02 | Pixel |
| 05/21 | 080 * 040/048 | 04 | Pixel |
| 06/22 | 160 * 080/096 | 02 | Pixel |
| 07/23 | 160 * 080/096 | 04 | Pixel |
| 08/24 | 320 * 160/192 | 02 | Pixel |
| 09/25 | 080 * 160/192 | 16 | Pixel / frei wählbare Farben |
| 10/26 | 080 * 160/192 | 16 | Pixel / 16 Helligkeiten |
| 11/27 | 080 * 160/192 | 16 | Pixel / 16 Farben |
| 12/28 | 040 * 020/024 | 05 | Mehrfarbzeichen |
| 13/29 | 040 * 010/012 | 05 | Mehrfarbzeichen |
| 14/30 | 160 * 160/192 | 02 | Pixel |
| 15/31 | 160 * 160/192 | 04 | Pixel |

Die Grafikmodi 1-15 besitzen ein Textfenster mit je vier Zeilen, die mit Hilfe des PRINT-Befehls angesprochen werden können. Wird 16 zum Grafikmodus addiert, werden die Textzeilen auch für Grafik genutzt, sodaß sich die Anzahl der ansprechbaren Punkte/Zeichen erhöht.
Wer Lust hat, kann schonmal mit den Befehlen GRAPHICS, COLOR, PLOT und DRAWTO experimentieren. Diese werden in der nächsten Ausgabe genauer erklärt.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x ZONG-Bastelecke x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxx

In unserer Weihnachtsausgabe möchten wir naturlich etwas sehr zu dieser Ausgabe passendes basteln. Damit die ganze Familie etwas davon hat, haben wir uns für einen

Tannenbaum

entschieden. Hierzu benötigen wir wiedereinmal eine Menge an Disketten und erstmals auch Holz.
An Werkzeug wäre nur eine Bohrmaschine sowie eine Schere und eine Säge nötig.
An Holz brauchen wir zuerst ein 50cm x 50cm x 5cm großes Brett. Je größer, desto besser. Es soll die Bodenplatte unseres Baumes darstellen. In die Mitte des Brettes wird ein Loch mit 10cm Durchmesser und 3.5cm Tiefe gebohrt.
In es stecken wir einen 150cm hohen Stab, der ebenfalls einen Durchmesser von 10cm hat. Jetzt schnappen wir uns eine Bohrmaschine und fangen an, uns auszutoben:
Man sollte verschieden starke Bohrer zur Verfügung haben, damit man sich phantasievoller betätigen kann.
Zuerst nimmt man die etwas stärkeren Bohrstärken und beginnt quer durch das Zentrum des aufgerichteten Stammes horizontale Löcher zu bohren.
Geht man im Stamm weiter nach oben, sollten diese Löcher langsam kleiner werden.
Nun sollte man sich gemerkt haben, welche Bohrstärken man wie oft benutzt hat. Dazu wäre jetzt eine Skizze ganz angebracht, welche die Form des Baumes zeigen sollte: Dreiecksform (unten breit, oben schmal), Kiefernform (quadratisch, praktisch, gut), schwarzwaldmäßig (in voller Pracht mit vielen Zweigen), böhmisch (in Trauerkleid mit zwei-drei Kümmerzweigen (saurer Regen)), amerikanisch (rot-weis angemalt, mit ein paar weißen Sternen auf blauem Untergrund), oder eher russisch (im schlichtem rot gehalten mit einem goldenen Stern auf der Spitze) oder einfach japanisch (mit Gummi überzogen).
Hat man sich dies klar gemacht, muß man sich noch eventuell fehlendes Material besorgen. Benötigt werden aber auf jeden Fall kleine Holzstäbe, die man durch die gebohrten Löcher steckt. Dabei ist zu beachten, daß die Stäbe ungefähr den Durchmesser der Löcher haben (weils besser ist und länger hält). Hat man sich dann auch noch eine gescheite Länge überlegt, hat man das Gerüst des Baumes schon fertig.
Aber wo bleiben die Disketten, werdet ihr euch fragen? Keine Sorge, die werdet ihr jetzt auch noch los: Denn damit das Gerippe nicht so öde da rumsteht hat man nun zwei Möglichkeiten, die Diskette zu befestigen:
Entweder werden die Stäbe durch das Mittelloch der Disk gesteckt, oder aber man ist wieder kreativ und schneidet sich wieder eigene Löcher durch irgendeine Stelle und fuselt den Stab da durch. Hilfsmittel wie Fäden sind jederzeit erlaubt und erhöhen die Kreativitätsansprüche unserer Leser.

Na dann viel Spaß beim Sägen!





xxxxxxxxxxxxxxxxx
x ZONG-Kochbuch x
xxxxxxxxxxxxxxxxx

Rechtzeitig zur Weihnachtszeit bescheren wir euch live aus der ZONG-Küche einige Köstlichkeiten. Hier spricht Kemal: "Ich öffne den Ofen und - köstlich duftende Schokobrötchen lassen mir das Wasser im Munde zusammenlaufen. Wie, ihr wollt auch? Kein Problem, hier die Zutaten:

Schokoladenbrötchen

Der Teig:

| | | |
|---|---|---|
| 200 | Gramm | Speisequark |
| 75 | Gramm | Zucker |
| 1 | Päckchen | Backpulver |
| 3 | Eßlöffel | Milch |
| 6 | Eßlöffen | Speiseöl |
| 300 | Gramm | Mehl |
| 1/2 | Tafel | Vollmilchschokolade |

Zusätzlich:

1 Ei
3 Eßlöffel Milch

Als erstes müßt ihr die Schokolade mit dem Messer bearbeiten, d.h. kleinhacken. Dann sollten alle Zutaten für den Teig (mit Ausnahme der Schokolade!) zusammengemischt und geknetet werden. Wenn der Teig beim Kneten noch an den (hoffentlich sauberen!) Händen klebt, müßt ihr noch etwas Mehl hinzufügen.
Habt ihr das geschafft, kann die Schokolade untergeknetet werden.
Nun solltet ihr versuchen, aus dem Teig Brötchen zu formen. Diese Brötchen dürfen nicht zu groß sein, da sie beim Backen noch aufgehen.
Legt die Brötchen auf das Backblech, schmeißt den Ofen an (220' Vorheizen) und - trennt das Eigelb vom Eiweiß! Das kann mitunter recht schwierig sein. Nun, das Eiweiß könnt ihr unter ständigem Rühren in den Ausguß befördern, das Eigelb sollte mit der Milch verrührt werden. Diese Flüssigkeit benutzt ihr nun bitte zum Bestreichen der Brötchen. Ist das geschehen, könnt ihr sie in den Ofen schieben. Nach ca. 20 Minuten (sie müssen schön braun werden (braun, nicht schwarz!)) ist es dann soweit: Siehe Oben!
Noch ein Tip am Rande: Anstatt Schokolade könnt ihr auch Rosinen benutzen, das Ergebnis sind dann Rosinenbrötchen, falls ihr die lieber mögt.

So, das war das erste Rezept, nun gebe ich das Mikro, bzw. die Tastatur an Marc weiter, der mit seinen

Schokoladenkugeln

angerollt kommt:"

"Knick, Knack , mein Gott, war das eklig, aber keine Sorge, Blut spritzt bei diesem Rezept nicht.
Totzdem ist dies nicht gerade das angenehmste Rezept: Doch eins nach dem anderen.

Die Zutaten:

| | |
|---|---|
| 250 g | Puderzucker |
| 80 g | Kakao |
| 50-100 g | Palmin |
| 1 Kaffeel. | Kaffeepulver |
| 'ne Menge | Schokostreusel |

Zuerst suchen wir uns eine Schüssel, in der wir den ganzen Schlampam reinmischen können.
Dann geben wir das Palmin in einen kleinen Becher, den wir auf der Herdplatte ein wenig erhitzen, sodaß das Fett schmilzt.
Nun geben wir alle Zutaten mit Ausnahme der Streusel in die Schüssel, wobei der Puderzucker jedoch vorher gesiebt wird, da sonst später Bröckchen im Teig hängenbleiben.

Nun kneten wir die ganze Masse schön durch (aber bitte vorher Hände waschen), bis eine relativ feste verformbare Masse entsteht. Sollte die Masse beim Kneten an den Händen kleben bleiben, wäre es sinnvoll, etwas Puderzucker und Kakao hinzuzugeben. Ist sie jedoch zu trocken, so muß etwas warmes Palmin dazu (deshalb die ungenaue Angabe oben).
Hat der Teig nun die richtige Beschaffenheit, so ist es oft sinnvoll, sich ersteinmal wieder die Hände zu waschen.

Hat man saubere Hände und neuen Mut, beginnt die nächste harte Nuß. Man streut die Schokostreusel auf einen Teller und beginnt aus der Schokoteigmasse kleine Kugeln zu formen. Diese rollt man dann durch die Streusel und legt sie auf einem Teller ab. Hat man dann einen Teller voll, kommt das ganze für ca. 30 Minuten in den Kühlschrank damit die Kugeln später im Mund schmelzen (und nicht in der Hand).

Guten Appetit."

An dieser Stelle übernehme ich wieder das Kommando (Marc ist im Moment noch damit beschäftigt, seine verschleimten Hände zu reinigen! Also los:

Wie wär's denn mal mit MANDELMAKRONEN?

Dazu brauchen wir:

- 6 Eier
- 350 g Zucker
- 300 g Mandeln (am besten gehackt!)
- Oblaten
- zucker

Sofern die Mandeln noch nicht gehackt sind, solltet ihr diese als erstes Hacken. Nein, dazu braucht man kein Passwort!
Nun kommt das übliche Problem: Ihr müßt die Eiweiß von den Eigelb trennen und diesmal die Eigelb unter ständigem Rühren in den Ausguß befördern. Denkt mal nach, dann könnt





ihr eventuell Eier sparen (siehe Schokobrötchen!).
Die Eiweiß müsst ihr mit einem elektrischen Rührer steif schlagen und dann langsam (unter ständigem Schlagen (mit dem Mixer, nicht mit der Hand!)) den Zucker einrieseln lassen. Noch eine halbe Stunde weitergeschlagen, dann könnt ihr endlich auch die Mandeln dazugeben.
Von dem Teig setzt ihr auf die Oblaten kleine Häufchen und übersiebt sie mit etwas Zucker.
But now: Ofen angeschmissen, schwache Hitze, reingeschoben und losgebacken. Sie sind fertig, wenn sie schmecken! (Und nicht mehr zu weich sind, ha ha!)."

Als nächstes haben wir nun einen MANDELKUCHEN vor uns:
Wir brauchen:

| | |
|---|---|
| 1 | Becher Sahne, |
| 2 | Becher Mehl, |
| 1 3/4 | Becher Zucker, |
| 3 | große Eier |
| 1/2 | Päckchen Backpulver |
| 100g | Mandeln |
| 1/4 | Pfund Butter |
| 2-3 | Eßlöffel Milch |

Dazu erhitzen wir den Ofen auf 200 Grad. Während er dann so schön vor sich hinbullert, fetten wir inzwischen schon ein Backblech dick ein. Nun nehmen wir einen Becher süße Sahne und schütten die Sahne in eine Schüssel. Danach benutzen wir den Becher zum Abmessen von einem Becher Zucker und 2 Bechern Mehl. Dazu schlagt man 3 große Eier hinein (bitte ohne Schale) und gibt ein halbes Päckchen Backpulver dazu.
Nun durchmische ich das Ganze mit Hilfe eines Rührgerätes. Daraufhin verschmiere ich die ganze Masse gleichmäßig auf dem Blech und schiebe die ganze Schose in den Ofen, wenn er 200 Grad warm ist.
Im Ofen sollte diese Masse aber maximal 10 Minuten bleiben, lieber etwas weniger, als zuviel.
In dieser Zeit bereitet man den Rest vor:
Man nimmt 100g Mandeln (ganze, aber geschält), 3/4 Becher Zucker, 1/4 Pfund aufgelöste Butter und 2-3 EL Milch, je nachdem, wie klein die Eier waren (je kleiner die Eier, desto mehr Milch).
Ist euch der Matsch im Ofen inzwischen nicht verschmort, nehmt ihr nun das Blech heraus und verstreicht den Rest gleichmäßig über den Boden (nein, nicht den Fußboden, sondern auf den, der sich auf dem Blech befindet).
Nun schiebt ihr den ganzen Müll wieder in Ofen und laßt ihn wieder 10 bis maximal 12 Minuten drin. Die Oberschicht (nein, nicht die finanzielle), sollte gelb sein, auf gar keinen Fall braun, und erst recht nicht schwarz!
Ist das Blech nun fertig und aus dem Ofen, muß es SOFORT in Stücke geschnitten werden, da nun die Mandeln noch weich sind (später werden sie nämlich hart, ätsch!).
Warm schmeckt der Kuchen ganz gut, aber auch zwei Tage später ist er durchaus noch genießbar, wenn man ihn gut abgedeckt hat.

Nach all dem Schlamassel wünschen wir euch ein fröhliches Erbrechen und viel Spaß beim Aufräumen ...

```
**********************
* Kontaktadressen *
**********************
```

An dieser Stelle findet ihr wichtige Adressen aus dem ATARI 8-bit Bereich. Unter der Adresse steht hier noch eine kurze Erklärung des Angebots.
Denkt immer daran: Die Hersteller können nur wissen, daß es uns noch gibt, wenn ihr entsprechend nachfragt (und kauft!).

- A B B U C
  Wieschenbeck 45
  4352 Herten
  (Club, Soft- & Hardw., PD)

- A C R
  Andreas Edler
  Hamsterweg 29
  4350 Recklinghausen Süd 3
  (Club, PD)

- AMC-Verlag Armin Stürmer
  Blücherstraße 17
  6200 Wiesbaden
  (Soft- & Hardware)

- ATARI Computer Team e.V.
  Postfach 107501
  2800 Bremen 1
  (PD)

  Compyshop OHG
  Gneisenaustraße 29
  4330 Mühlheim/Ruhr
  (Soft- & Hardware, PD)

- Compysoft
  Kreuzstraße 32
  6050 Offenbach/M.
  (Software, PD)

- 1. Atari Club Colonia
  c/o Raimund Straberg
  Alzeyerstraße 32
  5000 Köln 60

- KE-Soft
  Frankenstraße 24
  6457 Maintal 4
  (ZONG, Club, Software)

- Markt & Technik Verlag AG
  Hans-Pinsel-Straße 2
  8013 Haar bei München
  (Happy Comp. Turbobasic)





```
**************
* Angebote *
**************
```

---

Verkaufe folgende Kassetten für je 3,-- (ohne Versandkosten):

180, Airwolf, Action Biker, BMX, Bounty Bob strikes back, California Run, Crystal Raider, Chimera, Collapse, Despatch Raider, Feud, Gun Law, Henry's House, Hover Bover, Knock Out, Milk Race, Molecule Man, Mutant Camels, Master Chess, One Man & his Droid, Panther, Red Max, Rockford, Swat, Soccer, Universal Hero, Vegas Jackpot, Zone X.

Martin Jabben, Burhafe/Wienstede 1, 2944 Wittmund 1

---

Verkaufe Schreibmaschinenfloppy Typ Brother 3,5 inch FB-300 für DM 30,--.
Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6250 Worms, 06241/46619

---

Verkaufe Teile meiner Original-Software-Sammlung auf Diskette und Kassette für XL/XE, z.B. Draconus, Periscope Up, Tanium, auch ältere Programme u.v.m. ACHTUNG: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man sich schnell entschieden. Weitere Info's und Liste bei:
Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4.

---

Original Basic-XL Modul von OSS-Software für nur DM 70,-- abzugeben. Evtl. Tausch gegen andere Software.
Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

---

Verkaufe folgende Originale auf Disk:
ATARI-Rechtschreibtrainer, DM 10,--
ATARI-Sportlexikon, DM 10,--

ASM 02/88-08/89 sowie Happy-Computer 02/88-09/89 und die letzten vier CK's zu verkaufen.
Nintendo Advantage Joystick für DM 60,-- (NEU!) oder gegen ATARI-Maltafel zu tauschen (zusammen mit einem der Programme auf Disk!).

S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

---

Verkaufe Teile meiner Plattensammlung. LP's je 4,--, z.B.: Janet Jackson, Fritz Brause, Fire & Ice, A-ha, Colonel Abrahams, Double, Edelweis, Kool & the gang, Little shop of Horrors, Madonna, Sandra, Tina Turner, Pia Zadora ...

Maxi's je 2,--, z.B.: Rififi, Coldcut, ZZ-Top, Pet Shop Boys, Shakatak, SOS-Band, Timex Social Club, Rick Springfild, Desireless, Blind Date, Matt Bianco, Madonna, Mel & Kim, Natalie Cole, Climie Fisher, Living in a box, Howard Jones, Ofra Haza, Janet Jackson, Den Harrow, Commodores, Rick Astley, Herb Alpert, A-ha ...

Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

---

# Das Forum

************
* Gesuche *
************

---

Suche möglichst günstig einen Turbo-Freezer XL.

Carsten Schlegel, Bürgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42,
Tel.: 030/7520589

---

Gebrauchtes Rennrad möglichst günstig zu kaufen gesucht.

Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6520 Worms, 06241/46619

---

Suche XL-User im Raum Hachenburg zwecks Erfahrungsaustausch in Basic, Turbobasic und Sprachen allgemein.

Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg,
Tel. 02662/ 7826

---

Gute selbstgeschriebene Spielsoftware zwecks Vertrieb über KE-Soft gesucht.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

---

Suche jemanden, der noch die ganzen Uralt-Spile für XL/XE hat. Zum Beispiel: Snakebyte, Amphibian, Crossfie, Candy Factory usw.

Bin nur an Originalen Interessiert! Zahle gut!

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

---

Bierdeckelsammlungen immernoch zu kaufen gesucht! Auch Tausch eventuell möglich!

Marc Becker, Tel. 06181/82909

---

Suche Kontakt zu "Marianne Rosenberg Fans". Ich besitze von ihr schon 15 Singels, 9 LP's und eine Super-Single. Wer hat schon die neuste LP von Marianne Rosenberg?

Wer mit mir Kontakt aufnehmen will, schreibe an:

Martin Jabben, Burhafe/Wienstede 1, 2944 Wittmund 1

---

Suche Kontakt zu anderen Turbo-Freezer-Usern. Ich möchte gerne wissen, wie ihr auf die Pokes zu den Spielen kommt.

Martin Jabben, Burhafe/Wienstede 1, 2944 Wittmund 1

---

Information Information

Ab sofort bei KE-Soft erhältlich: TOBOT/BROS. Ab 10.12.89: DREDIS. Vorbestellungen werden bis 15.12. ausgeliefert! Näheres telefonisch bei KE-Soft, Tel. 06181/87539.
KE-Soft: Geniales zum genialen Preis!



# Allgemeines

****************
* Leserbriefe *
****************

Hallo ZONG-Redaktion:

Zuerst zum neuen Erscheinunsbild von ZONG: Trotz der allgemeinen Zustimmung zur neuen Form von ZONG entspricht es in keinster Weise meinen Erwartungen an ein Diskettenmagazin! Wie der Name an sich schon sagt, sollte so ein Magazin auf Diskette erscheinen und nicht als Zeitung. Wenn ich mir eine Zeitung kaufe, erwarte ich ja auch keine Disk! Dazu kommt noch der absolut Userunfreundliche Kopierschutz. Seit dem Lesen meines ersten Basicbuches habe ich nicht mehr so viel hin- und hergeblättert. Anstatt wie sonst ZONG mehrmals am Tag einzuladen veranlaßt mich der Frust heute dazu, so wenig wie möglich Programme von ZONG einzuladen. Schade drum. Ich glaube nicht, daß ihr diesen Effekt herbeiführen wolltet.
Wie überall zu bemerken ist, herrscht wiedermal das große Atari-8-Bit-Sterben. Einige Clubs haben sich schon aufgelöst, das ATARIMAGAZIN ist eingestellt worden und neue Software ist nicht mehr zu bekommen. Bsp. 1: Slingshoot. Bei allen mir bekannten Adressen habe ich versucht, es zu bekommen: Fehlanzeige! Bsp. 2: Questron 2. Außer der Bekanntgabe der Veröffentlichung habe ich nichts mehr davon gehört. In dieser Situation besteht die Möglichkeit, Interesse bei den Rest-Atarianern zu erwecken. Mein Vorschlag dazu: Zurück zum alten Konzept, einige Neuerungen: Software-Hitliste, Adventure-Tips, News aus der Atari-Szene. Es wäre schade, wenn ZONG auch an mangelnder Nachfrage sterben sollte.
Nun zum letzten Punkt: Leserbeteiligung
Im Allgemeinen ist eine Leserbeteiligung eine ungewisse Angelegenheit. Die Mehrheit möchte konsumieren und nicht auch noch arbeiten. Nehmt es also als gegeben hin, daß immer die selben Leute Einsendungen machen.
So, das mußte gesagt werden. Betrachtet diesen Brief bitte nicht als frustige Reaktion, sondern als konstruktive Kritik.

Werner Schied

Unsere Antwort:
Vielen Dank für Deine Kritik, auch wenn sie recht hart ausfiehl. Aber Recht so, sonst glauben wir, wir könnten mit euch machen, was wir wollten. Doch nun die Punkte: Bei der jetzigen Erscheinungsform werden wir bleiben, da sie zuviele Vorteile gegenüber einer Disk hat. (Unter anderem auch werbeträchtiger!). Dieses knarrige Codewortsystem haben wir schon in der 11er-Ausgabe abgeschossen, da es auch uns nervte. Die von uns angekündigte Software ist bisher immer erschienen, Adventure-Tips kann man seit 11/89 auch veröffentlichen und suchen. Eine Hitliste ist allerdings aufgrund mangelnden Interesses noch nicht möglich. Zum letzten Punkt: Da momentan die Verkaufszahlen dramatisch ansteigen, hoffen wir in unserer neuen Leserschaft auch weitere Schreiberlinge zu finden. Aber besser, die üblichen schreiben, als keiner! So long: ZONG!






**Leserbriefe**

Hallo ZONG-Redaktion:

Zuerst zum neuen Erscheinunsbild von ZONG: Trotz der allgemeinen Zustimmung zur neuen Form von ZONG entspricht es in keinster Weise meinen Erwartungen an ein Diskettenmagazin! Wie der Name an sich schon sagt, sollte so ein Magazin auf Diskette erscheinen und nicht als Zeitung. Wenn ich mir eine Zeitung kaufe, erwarte ich ja auch keine Disk! Dazu kommt noch der absolut Userunfreundliche Kopierschutz. Seit dem Lesen meines ersten Basicbuches habe ich nicht mehr so viel hin- und hergeblättert. Anstatt wie sonst ZONG mehrmals am Tag einzuladen veranlaßt mich der Frust heute dazu, so wenig wie möglich Programme von ZONG einzuladen. Schade drum. Ich glaube nicht, daß ihr diesen Effekt herbeiführen wolltet.
Wie überall zu bemerken ist, herrscht wiedermal das große Atari-8-Bit-Sterben. Einige Clubs haben sich schon aufgelöst, das ATARIMAGAZIN ist eingestellt worden und neue Software ist nicht mehr zu bekommen. Bsp. 1: Slingshoot. Bei allen mir bekannten Adressen habe ich versucht, es zu bekommen: Fehlanzeige! Bsp. 2: Questron 2. Außer der Bekanntgabe der Veröffentlichung habe ich nichts mehr davon gehört. In dieser Situation besteht die Möglichkeit, Interesse bei den Rest-Atarianern zu erwecken. Mein Vorschlag dazu: Zurück zum alten Konzept, einige Neuerungen: Software-Hitliste, Adventure-Tips, News aus der Atari-Szene. Es wäre schade, wenn ZONG auch an mangelnder Nachfrage sterben sollte.
Nun zum letzten Punkt: Leserbeteiligung
Im Allgemeinen ist eine Leserbeteiligung eine ungewisse Angelegenheit. Die Mehrheit möchte konsumieren und nicht auch noch arbeiten. Nehmt es also als gegeben hin, daß immer die selben Leute Einsendungen machen.
So, das mußte gesagt werden. Betrachtet diesen Brief bitte nicht als frustige Reaktion, sondern als konstruktive Kritik.

Werner Schied

Unsere Antwort:
Vielen Dank für Deine Kritik, auch wenn sie recht hart ausfiehl. Aber Recht so, sonst glauben wir, wir könnten mit euch machen, was wir wollten. Doch nun die Punkte: Bei der jetzigen Erscheinungsform werden wir bleiben, da sie zuviele Vorteile gegenüber einer Disk hat. (Unter anderem auch werbeträchtiger!). Dieses knarrige Codewortsystem haben wir schon in der 11er-Ausgabe abgeschossen, da es auch uns nervte. Die von uns angekündigte Software ist bisher immer erschienen, Adventure-Tips kann man seit 11/89 auch veröffentlichen und suchen. Eine Hitliste ist allerdings aufgrund mangelnden Interesses noch nicht möglich. Zum letzten Punkt: Da momentan die Verkaufszahlen dramatisch ansteigen, hoffen wir in unserer neuen Leserschaft auch weitere Schreiberlinge zu finden. Aber besser, die üblichen schreiben, als keiner! So long: ZONG!

ATARI XL / XE
64 KB
DE SOFT 1989



## Tips & Tricks

*** The Dallas Quest ***

- Eingesandt von Werner Schied -

Hier die Komplettlösung zu "The Dallas Quest":

-get bugle, -drop money, -east, -get envelope, -north, -get glasses, -north, -give glasses, -go barn, -drop owl, -get shovel, -south, -south, -south, -west, -west, -wait, -wait, -play bugle, -dig, -read tombstone, -east -north, -open desk, -get pouch, -north, -north, -west, -west, -north, -look airplane, -give envolope, -open knapsack, -get parachute, -jump, -open pouch, -give tobacco, -close pouch, -south, -south, -look vine, -tickle anaconda, -south, -south, -go boat, -open pouch -give tobacco, -close pouch, -row boat, -play bugle -go post, -open pouch, -give tobacco, -close pouch, -drop all, -pull curtain, -get flashlight, -climb ladder -light flashlight, -drop flashlight, -east, -go post, -get mirror, -climb ladder, -drop mirror, -east, -go post, -get ring, -climb ladder, -drop ring, -east, -go post, -get photo, -climb ladder, -get all, -west, -unlight flashlight, -show photo, -get coconuts, -west, -open pouch, -give tobacco, -give eggs, -give mirror, -wave ring, -hatch eggs, -light flashlight, -put ring, -get map, -no, -give map.

*** Texteditor III ***

Für diejenigen, die immer noch nicht wissen, wie sie beim Texteditor III die Seitennummer einstellen:

ESCAPE-Taste, O-Taste, P-Taste, mit Cursor up/down Nummer einstellen, RETURN-Taste.

*** Gesucht/Gefunden ***

Für Frau Waltraud Müller, die Probleme bei "Die Zeitmaschine" hatte, hier folgender Tip:

Das Programm ist vollständig in Basic geschrieben. Daher läßt es sich mit BREAK unterbrechen und listen. Im Programm sind alle Befehle, die der Parser versteht, zu finden. Auch Beschreibungen zu den Räumen und ähnliches lassen sich sehr leicht herausfinden.

Gesucht sind Tips zu DIE DUNKLE MACHT DES UNRIAGH (oder UNGRIAH, oder UNRIGAH, oder UNGIRAH?)

Also: Los jetzt!